DIVINITY®
ディヴィニティ オリジナル・シン
ORIGINAL SIN
DEFINITIVE EDITION
II
SURVIVAL JOURNEY GUIDE

序盤攻略ガイド

INDEX

強大な力をもたらすエネルギー“ソース”。
その力に惹かれて＜虚無＞より到来する存在
ヴォイドウォークンの脅威を抑えるため
神聖騎士団はソース使いたちをその原因とみなして、投獄した。
騎士団員であるマギステルたちにより、
次々と捕らえられるソース使いたち。
この物語は、彼らが移送される船の中で幕を開ける。

あなたはマギステルに捕らえられたソース使いとなり
仲間を集めて自分の身を守らねばならない。
あらゆる手段を用い、己の力を高め
旅の道行きに待つさまざまな選択を心のままに行い
その結果として起きる事象に立ち向かわねばならない。
利用できるすべてを用いるのだ。あなたが、生きるために。
かの地「リヴェロン」へ新たに降り立つ者よ。
この書から必要な知識を得て、己の旅への糧とせよ。

GAME MODE

ゲームモード解説

“キャンペーン”と“アリーナ”――。本作には、まったく異なる体験をもたらす2つのゲームモードが存在する。

物語を追う「キャンペーン」

キャンペーンでは、新規データ作成、オンラインマルチプレイへのアクセス、セーブデータのロードが可能。新規データ作成で選べる難度は4つあり、一部を除いて開始後に変更できる。

ストーリー

ストーリーを楽しむことを優先した、最も難度の低いモード。プレイヤー側が非常に強化されており、戦闘で悩むことはほぼなくなる。

プレイヤー側の変更点

- 生命力、与ダメージ＋100%
- 全仲間がリザレクションを自動習得
- 物理、魔法防御＋50%
- リザレクション時に全快で復活
- 命中率、回避率＋5%

敵側の変更点

- 生命力、与ダメージ－50%
- 物理、魔法防御－50%
- 命中率－15%

タクティカル（レギュラー、オナー）

過酷な条件に挑む難度で、2つのルール（レギュラーとオナー）に分かれる。「タクティカル」では、ゲーム内での難易度変更も不可能に。

⬆開始時に意思確認が表示されるほど、その冒険は過酷なものとなる。

プレイヤー側の変更点

- とくになし

敵側の変更点

- 生命力、与ダメージ＋50%
- 命中率＋10%
- 高所ダメージボーナス＋2%
- 一部の敵にアクションポイントとスキルを追加
- 物理防御＋50%
- 魔法防御＋35%
- 一部の商品が高く／安くなる
- 高所防御ボーナス＋1.5%
- 専用の賢い思考テーブルを使用

オナー時の専用ルール

- リザレクション使用不可
- 全滅した場合セーブデータを削除
- セーブスロットが1つのみ

エクスプローラー

ストーリーとクラシックの中間に位置する難度。ストーリーと比べて数値が調整されているほか、リザレクションに関するボーナスがなくなっている。

プレイヤー側の変更点

- 生命力、与ダメージ＋50%
- 命中率、回避率＋5%
- 物理、魔法防御＋30%

敵側の変更点

- 生命力、与ダメージ－20%
- 命中率－15%
- 物理、魔法防御－30%

クラシック

基本となる難度で、プレイヤー側、敵側ともに変更点はない。本作のベースとなっているが、ゲーム自体の難度がやや高めなので気をつけたい。

TIPS マルチプレイの遊び方

本作は、2つ目のコントローラーを接続してOPTIONSボタンを押すことで、本編のオフラインマルチプレイが可能。パーティを2つに分割してのプレイとなるが、共闘だけでなく敵対も可能と、それぞれが自由に行動できる点が特徴だ。

⬅OPTIONSメニューにあるパーティ管理で、パーティメンバーの割り振りを決められる。

➡プレイヤー同士は独立して行動でき、互いが離れると画面が2分割される。

純粋な戦術バトルを楽しめる「アリーナ」

ほかのプレイヤーやAI（合計2～4人）と、ターン制のシミュレーションバトルが楽しめるモード。これは、ゲーム本編に関係なく切り離されたコンテンツとなっており、勝敗による損得はない。プレイの手順としては、まずホストが下表のルールを自由に設定する。その後、あらかじめ用意されている16人のキャラクター（同キャラも可）を、それぞれのプレイヤーが選んだら対戦開始。戦闘は、基本的にゲーム本編と同じ仕組みで進行する。ルールで決めた勝利条件を満たしたほうが勝利となる。

⬆使用できるキャラクターの能力は、選択画面時に△ボタンで確認。

⬆ミューテーターによる効果が発生する場合は、アナウンスが出る。

■アリーナのルール

ルール設定	内容
マップ	対戦マップ選択。「2P」などの記載は、そのマップで対戦できる人数の最大数
ターン時間	各プレイヤーが1キャラクターあたりに使える思考時間
プレイヤーごとの最大キャラ数	各プレイヤーが使えるキャラクター数。最大4人
スロット数	対戦人数。2人未満、マップの最大人数以上にはできない
ゲームモード	キャラクター全員を倒す「デスマッチ」とリーダーを倒すと勝敗が決まる「キル・ザ・キング」が選べる
移動ミューテーター	オンにすると特定ターン時に移動系のバフが全プレイヤーに付与される
戦闘ミューテーター	オンにすると特定ターン時に攻撃系のギミックが発生する
ソース・ミューテーター	オンにすると特定ターン時に強力な効果が発生する
サドンデス	設定ターン到達で、全キャラクターのHPが1になる

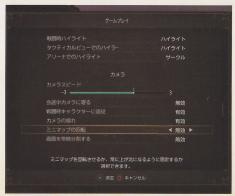
「オプション」で各種設定の変更

オプションでは、ゲームのさまざまな設定＆確認が行える。項目は、オーディオ、操作、ゲーム設定の3項目。なお、操作ではコントローラーのボタン対応を確認できる。本作は、独特な操作が多いため、誤操作しないように、しっかり確認しておこう。

オーディオ

マスターボリュームや戦闘音楽など、細かい音量の設定が行える。とくに音声は、会話、ナレーション、モノローグと細かく調整可能だ。

ゲーム設定

コントローラーの振動をはじめ、さまざまな要素を設定できる。注目は自動ホットバー設定で、有効が多すぎるとホットバー（各アクションの割り当て機能）がすぐにあふれるので、不要なものは無効にしておきたい。なお、アイテムもホットバーに追加できる。

⬆ミニマップの回転はもちろんカメラの揺れなども「オプション」で変更が可能。プレイヤー好みの設定を行って、快適にプレイを楽しもう！

CHARACTER MAKING

キャラクターメイクガイド

自分の分身となり、冒険の舞台であるリヴェロンに降り立つオリジナルキャラクター。
その作成・育成の手引きをお届けする。

キャラクター作成――6種のカテゴリから選択

新たにゲームを開始すると、最初にプレイヤーキャラクターを作成することに。キャラクター作成は、大きく6つのカテゴリに分かれており、これらを自由に組み合わせてキャラクターを作ろう。なお、クラスやスキルなどの細かい情報はP.10～15を参照してほしい。

TIPS △ボタンで詳細を確認

本作の共通操作として、各項目で△ボタンを押せば詳細な情報を確認できるので活用しよう。

1 「オリジン」でベースとなるキャラクターを選択

固有の物語を持つオリジンキャラクター、もしくはカスタムのベースとなる種族と、そのクラスを選択する。以下に各種族の特徴をまとめた。なお、オリジンキャラクターは性別やタグなどは変更不可能。

リザード スコップがなくても地面を掘れる

才能	教養、呪歌	スキル	ドラゴン・ブレス

爬虫類をほうふつさせる頭部と尻尾を持つ種族。才能により炎と毒属性に耐性を持っているほか、特殊能力としてスコップを使わずに地面を素手で掘ることが可能だ。

エルフ 死体を食べてスキルなどを入手

才能	祖先の知識、死肉喰らい	スキル	フレッシュ・サクリファイス

尖った耳とすらりとした長身の体躯が特徴。人間の死体を食べると、スキルや情報が得られる。まれに死肉喰らいによって死んだキャラクターの記憶を呼び覚まし、クエストが発生する場合も。

人間 固有スキルが強力

才能	独創的、倹	スキル	エンカレッジ

現実の人間に近い見た目を持つ。才能によりクリティカル関係が強化されているほか、「エンカレッジ」という周囲の味方を鼓舞する強力なスキルを所持している。

ドワーフ 小さい穴に入れる

才能	頑強、ドワーフの悪知恵	スキル	ペトリファイタッチ

低身長かつ、ずんぐりとした体型が特徴。近接戦闘向きのスキルや才能を持つ。また、背が低いので、ほかの種族では通れない小さな穴にも入ることができる。

アンデッド 各種族をアンデッドでもプレイ可能

アンデッドは各種族と掛け合わせるベースのカテゴリー。見た目が骸骨のため、人と話すには頭と胴装備が必要に。また、通常の回復手段ではダメージを受け、毒で回復する。死の霧に耐性を持ち、ロックピックなしで開錠できるのが特徴。

2 プレイヤーの分身たるキャラクターの「外見」を決める

フェイスタイプやヒゲ、髪型、髪の色、肌の色などを変更できる。また、カスタムキャラクターの場合、名前も変更可能だ。

➡変更できる項目の数は、種族や性別などでも異なる。

TIPS R3ボタンで装備の着脱も可能

この項目でR3ボタンを押すと、キャラクターイメージの頭と胴装備の着脱が可能。なお、着脱は胴のみ装備→頭胴装備→装備なしの順に表示が変更される。

3 「プリセット」でキャラクターの能力を調整

この項目では、キャラクターの細かいステータスやスキルを個別に設定できる。ここで最初に表示される能力は、オリジンの項目で設定したクラスに準ずるが、その内訳はプレイヤーが自由に変更可能。

⬆カスタムキャラクターの場合は、この画面で名前を変更することもできる。

プリセットの項目

能力値

基本のステータス。初期値は種族ごとに異なる。筋力や知力などが存在。

戦闘アビリティ

武器や技術の扱いといった、戦闘技能の習熟度合を表す。初期値は2。

社会アビリティ

戦闘には関係しない能力で、初期値は1。探索や交渉を効率化する能力。

スキル

戦闘アビリティで、スキルに能力を割り振ると対応したものを3つ習得。

4 キャラクターの特別な能力となる「才能」を選ぶ

「才能」は、習得すると自動的に効果を発揮する、いわゆるパッシブスキル。種族に対応する固有才能2つに加え、さらに1つを自由に設定できる。これも初期設定はクラスに準じているが、変更が可能。なお、才能には効果を得るために特殊な条件が必要なものもあるので、詳細情報は確認しておこう。

5 「タグ」を設定してキャラクターの性格づけをする

「タグ」は、キャラクターの性格づけを行う要素。冒険中はプレイヤーにさまざまな選択肢が提示されるが、この選択肢はタグによって変化するため、同じNPCでも話す人物によって内容が異なることがある。

⬆オリジンキャラクターの場合、彼らの性格やバックストーリーに合わせた専用の選択肢が用意されている。

■選択可能なタグ

タグ	会話傾向
各オリジンキャラクター	各オリジンキャラクターの背景に沿った会話
男性	相手から男性と認識される
女性	相手から女性と認識される
リザード	貴族主義で尊大な態度を取る
エルフ	死肉喰いのこともあり、好意的な反応は少なめ
人間	中立的な言動を行う
ドワーフ	民族主義的な言動が多い
アンデッド	忌むべき存在として扱われる
兵士	規律を重んじる
学者	知的好奇心を満たそうとする
無法者	己の利益を優先する傾向にある
神秘主義者	超自然的な視点を持つ
貴族	優雅で高貴な立ち振舞い
道化師	軽口をたたくエンターテイナー
野蛮人	乱暴な反応が多い

6 好みの「楽器」を選んでBGMを変更

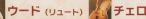
設定した楽器によって、BGMの旋律が微妙に変化する。選んだ楽器によってキャラクターの能力は変化しないため、プレイヤーの好みで決めてみよう。

楽器

バンズリ

タンブラ

ウード（リュート）

チェロ

TIPS 能力や楽器は再設定が可能

ここで設定した内容とレベルアップなどで得た能力ポイントは、冒険を進めてとある場所に到達するor開発用の変更ツールでフォートジョイの魔法の鏡をオンにすると再設定が可能だ。

オリジンキャラクター解説

キャラクター作成で選べるオリジンキャラクター。彼らは、固有のバックストーリーを持ち、冒険に出てからも専用のストーリーが展開する。また、プレイヤーが選ばなかったオリジンキャラクターは、仲間としてパーティに加えることも可能だ。なお、加入の際の会話で、彼らのクラスを自由に変更できる。

レッドプリンス

種族	デフォルトクラス	才能	タグ
リザード	ファイター	教養、呪歌	男性、リザード、レッドプリンス、学者、貴族

国を追われた皇子が王座の奪還を目指す

赤い肌を持つリザードの帝国の皇子。その出生とリザード族の性質もあり、やや傲岸不遜の気質がある。悪魔との親交を疑われて国外に追放されるも、その野心は失われておらず、王座を目指し邁進している。

スキル

ドラゴン・ブレス

前方に炎を吐き、範囲内の敵に炎ダメージを与える。さらに、オイルや毒といった引火性の状態異常、地形を燃やすことも可能。

悪魔の凝視

ソースを1つ消費して発動する。対象の魔法防御にダメージを与え、それと同等の値を自分に付与する。

セヴィル

種族	デフォルトクラス	才能	タグ
エルフ	ローグ	死肉喰らい、先祖の知識	女性、エルフ、セヴィル、学者、無法者

復讐に燃える元暗殺者

かつて、リザードの主人に暗殺者として洗脳され、同族狩りを強要されていたエルフの女性。現在は洗脳から解放されており、マスター……はてはリザード族全体への復讐心に燃えている。

スキル

フレッシュ・サクリファイス

体格を2減らし、即座に1アクションポイントと2ターンの攻撃力10%上昇を得る。体格減少によって、最大生命力が一時的に減る。

束縛の破壊

自身の沈黙、スロウ、骨折、冷寒、感電、悪病、窒息、退化、病気、感染病、ペインチェーンを治癒する。

イファン・ベン・メッズ

種族	デフォルトクラス	才能	タグ
人間	ウェイファーラー	独創的、倹約	男性、人間、イファン、兵士、無法者

冷静な物腰の戦闘のプロフェッショナル

元ルシアン軍のクルセイダーで、冷静沈着な男。戦争で多くの命を奪ったことをきっかけに軍を退き、現在は殺し屋集団・孤狼の傭兵の一員として、ルシアンの息子を狙っている。

スキル

エンカレッジ

周囲のパーティメンバーを鼓舞し、2ターンの間、筋力、技巧、知力、体格を強化する。人間固有のスキルなのでローゼも使える。

イファンの魂の狼の召喚

狼を召喚し、追加の仲間ユニットとして戦闘に参加させる。10ターン経過、または死亡で消滅。狼の能力は召喚術の値に依存する。

ビースト

種族	デフォルトクラス	才能	タグ
ドワーフ	バトルメイジ	頑強、ドワーフの悪知恵	男性、ドワーフ、ビースト、貴族、野蛮人

女王に立ち向かう叛逆の戦士

独特の感性を持つドワーフ。暴政を敷く女王への反乱に失敗し、遠い国で第二の人生を歩もうとする。しかし、いまだに女王が暴虐の限りを尽くしていると知り、再び彼女を止めるために戦うことを決意する。

スキル

ペトリファイタッチ

至近距離にいる対象に、土ダメージを与えて1ターンの間、石化状態にする。石化状態は、対象の魔法防御による抵抗を受ける。

目潰しの突風

範囲内の敵に風ダメージを与えて1ターンの間、暗闇状態にする。暗闇状態は、対象の魔法防御による抵抗を受ける。

ローゼ

種族	デフォルトクラス	才能	タグ
人間	エンチャンター	独創的、倹約	女性、人間、ローゼ、神秘主義者、道化師

憑依体質のエンターテイナー

演劇や音楽の分野に長けたエンターテイナー。姿が見えない者たちに憑依されやすい体質ゆえに、邪悪な悪魔に取り憑かれてしまう。少しずつ力を増すその存在に立ち向かうための方法を探すこととなる。

スキル

エンカレッジ

イファンと同じ能力。周囲のパーティメンバーを鼓舞し、筋力、技巧、知力、体格に2ターンのボーナスを得る。

下手な歌

範囲内の敵に1ターンの狂気状態を付与し、最も近い相手を攻撃させる。狂気状態は、対象の魔法防御による抵抗を受ける。

フェイン

種族	デフォルトクラス	才能	タグ
人間	ウィザード	アンデッド、独創的	男性、アンデッド、人間、フェイン、学者、神秘主義者

はるか過去からよみがえった真実の探求者

エターナルと呼ばれる、古代の種族。魔法の仮面で素顔を隠しながら、種族最後の生き残りとして、すでに失われてしまった歴史を探り、その真実を見極めようとしている。

スキル

死んだふり

一時的に敵から狙われなくなるアンデッド固有のスキル。隠密、透明は解除されないが、スキルのクールタイムは一時的に停止する。

時間移動

指定したキャラクターを、ターン終了後に再行動させる。ただし、使用できるのは、1回の戦闘に1回のみ。

TIPS プレイヤーキャラクターだけでなく、仲間のストーリーも進行する

オリジンキャラクターを仲間にしていると、彼らのストーリーも進んでいく。セヴィルなどであれば、彼女と縁が深いNPCと会話をすると「先に1人で話をさせてほしい」と提案され、彼女専用のイベントが発生する。イベント後に彼女と会話すると、さらにイベントが進行することも。なお、仲間の行動を妨害するなどで印象を損ねると、仲違いをしてパーティからの離脱や敵対が発生することもあるので注意したい。

キャラクター作成・育成の心得

本作のキャラクター作成＆成長要素は非常に選択肢が多く、自由なカスタマイズが楽しめる。ここでは、それら育成要素についての情報を一手にまとめ、スキル習得のメリットもあわせて8つのカテゴリで詳しく解説していく。また、キャラクターの育成においてはパーティ全体でのバランスも重要となるだろう。パーティ単位で覚えておきたいアビリティ・才能などを含めた情報も扱っているので、参考にしてほしい。

1 初期クラスで大まかな成長方針を決める

プレイヤーキャラクターの場合、能力は自由にカスタマイズできるため、クラスは大まかな成長方針として捉えて問題ない。それとは逆に、仲間キャラクターの場合は、クラスで初期能力が決まるため、必要な能力と成長方針を熟考してからクラスを決定するようにしたい。

■選択できるクラスの特徴

クラス	特徴	初期能力
ファイター	守りに重きをおいた近接攻撃クラス	武術、土術、商売上手、迎撃
インクイジター	近接攻撃と自己回復を両立する	武術、死霊術、念動力、死刑執行人
ナイト	近接攻撃のエキスパート	武術、両手武器、商売上手、迎撃
メタモルファ	体を作り変えて戦う戦士	多形術、両手武器、説得、迎撃
レンジャー	遠距離攻撃を重視したクラス	狩猟術、炎術、幸運、矢回収
ローグ	突出した機動力を持つ	悪党、二刀流、隠密、歩兵
アサシン	相手を妨害することに重きを置く	悪党、多形術、窃盗、ゲリラ
ウェイファーラー	妨害を得意とする遠距離攻撃クラス	狩猟術、土術、商売上手、動物語
ウィッチ	攻撃と生命力回復を両立する	悪党、死霊術、説得、吸血
ウィザード	敵を炎上させることに特化	炎術、土術、鑑定、遠望
バトルメイジ	敵陣に突貫する戦いを得意とする	武術、風術、説得、ド根性
クレリック	生命力を回復・操作する能力を持つ	水術、死霊術、商売上手、短気
コンジャラー	後方に陣取る戦法が得意	召喚術、統率力、鑑定、動物語
エンチャンター	水と雷のコンボを狙えるクラス	水術、風術、鑑定、遠望

2 レベルアップで能力上昇用のポイントを入手する

本作では戦闘やクエストクリアなどで経験値を獲得でき、一定以上蓄積するとキャラクターのレベルが上がる。レベルアップ時は特定カテゴリの能力を成長させるためのポイント（能力値ポイント、戦闘アビリティポイント、社会アビリティポイント、才能ポイント）を入手できるので、それを割り振ってキャラクターを育てる流れだ。能力値や各種アビリティ、才能はどれも数値を1上げる（習得する）のに成長用ポイントを1消費する。基本的には、特定の方向性に偏らせて育てたほうが探索や戦闘で活躍しやすいだろう。なお、成長用のポイントは項目ごとにレベルアップ時の獲得量が異なり、特定レベルでしかポイントを得られないものもある。次レベルで得られるポイントはステータス画面で確認可能だ。

3 キャラクターステータスのベースとなる「能力値」

能力値は、そのキャラクターのベースとなるステータスで、これにより大まかな攻撃力や最大生命力、各ターンでの行動順などが決定する。基本的には、近接攻撃主体なら筋力、魔法攻撃主体なら知力というように、戦闘スタイルにあった能力値を育てたい。

■能力値の項目（ポイントの割り振りが可能なもの）

項目	効果
筋力	筋力依存のダメージが増加。アイテムの所持重量や物品を動かす力にも影響
技巧	技巧依存のダメージが増加
知力	知力依存のダメージが増加
体格	生命力が増加
記憶	スキルをセットする記憶スロットが増加
機知	クリティカル率、行動優先度、罠や宝箱の発見率が増加

■能力値の項目（スキルなどの総合力で自動的に決まるもの）

項目	効果
生命力	死に至るまでに許容可能なダメージの総量
アクションポイント	1ターンにどれくらい行動できるかを表すポイント。AP。
ソースポイント	特殊なスキルを使うためのゲージ。ある程度物語を進めると解禁される
移動	1アクションポイントで移動できる距離
行動優先度	戦闘中の行動順を決める値。ラウンドごとに数値が高い者から行動する
ダメージ	攻撃が敵やアイテムに当たった際のダメージ
クリティカル率	クリティカル発生確率。クリティカル発生時のダメージボーナスはクリティカル倍率として表示
命中率	敵に攻撃を当てることができる確率。基本値は95（%）
回避率	攻撃を避けることができる確率
物理防御	物理ダメージを肩代わりできる数値。物理防御が残っていれば物理的な状態異常にかからない
魔法防御	魔法ダメージを肩代わりできる数値。魔法防御が残っていれば魔法的な状態異常にかからない
属性耐性	各属性攻撃への抵抗力。炎、水、土、風、毒の5属性があり、耐性が100%を超える場合は生命力が回復する

④ 戦闘能力に直結する「戦闘アビリティ」

戦闘アビリティでは、何を習得するか選ぶことで“そのキャラクターにできること”を決めていく。戦闘アビリティの有無は各種行動の効率のほか、スキルの習得自体にも影響するため、ポイントを割り振る際は、そのキャラクターに何をさせたいか考慮したうえで決めたいところ。序盤はポイントが限られるので、スキル習得に影響する戦闘アビリティ1～2種を重点的に育てたい。

■戦闘アビリティ

分類	効果
武術	物理攻撃のダメージが増加
狩猟術	高所からのダメージボーナスが増加
悪党	クリティカル倍率と移動速度が増加
炎術	炎ダメージが増加
水術	水ダメージ、生命力回復ボーナス、魔法防御回復ボーナスが増加
風術	風ダメージが増加
土術	土ダメージ、毒ダメージ、物理防御回復ボーナスが増加
死霊術	直接与えたダメージの一部を生命力に変換
召喚術	召喚物の生命力、ダメージ、物理・魔法防御が増加
多形術	1ポイント割り振るごとに1ずつ追加で能力値ポイントを得る

分類	効果
片手武器	利き手に装備した片手武器のダメージ、命中率が増加
両手武器	両手武器のダメージ、クリティカル倍率が増加
遠距離	弓・クロスボウのダメージ、クリティカル率が増加
二刀流	両手に片手武器を装備した際のダメージ、回避率が増加
応報	受けたダメージの一部を攻撃者に反射
統率力	周囲の仲間の回避率、全属性耐性ボーナスが増加
忍耐力	凍結、麻痺回復時は魔法防御、転倒または石化回復時は物理防御が回復

⑤ 多彩な効果を生み出す強力な「スキル」

スキルは、使用後にクールタイム（再使用ターン数）が発生するものの、強力な効果を持つ。以下では、戦闘アビリティごとの初期スキルをまとめた。なお、基本的にスキルはスキルブックを使って個別に習得する。

TIPS ソースを使う特殊なスキルもある

ストーリーを進めてソースの首輪をはずすと、ソースポイントを得られるようになる。ソースポイントは、一部のスキルを使用する際に必要。消費したぶんは特定の方法でのみ回復が可能だ。

武術

物理攻撃が主体のスキル。使用時に近接武器の装備が必須となるものが多いので、前線で戦う者に覚えさせたい。

■初期スキル

スキル	分類	AP	効果
バトル・ストンプ	攻撃	2	近接武器が必要。ダメージを与え、転倒状態にする
バトリングラム	攻撃	2	近接武器が必要。指定地点まで突進してダメージを与え、転倒状態にする
バウンシング・シールド	攻撃	2	盾が必要。ダメージを与え、対象の5m以内の別の敵に再攻撃
クリップリング・ブロウ	攻撃	2	近接武器が必要。ダメージを与え、骨折状態にする

→複数攻撃可能なスキルが多いのもメリット。

主な使用例

バトル・ストンプ

前方範囲にいる敵にダメージを与え、物理防御がなければ転倒状態にする。お手軽に敵を1ターンの間無力化できる＝味方の被害を減らせるため、積極的に使いたい。

バトリングラム

目的地点まで直線上に突撃し、その間にいる敵すべてを攻撃。物理防御がなければ転倒状態にする。移動も兼ねた主力技として重宝するが、障害物の先は狙えないので注意。

狩猟術

遠距離武器を使った物理攻撃が主体のスキルで、射程距離も長いものが多い。高所に陣取り、ダメージボーナスを得つつ攻撃したい。

■初期スキル

スキル	分類	AP	効果
属性付与	補助	1	3m範囲内の地面を選択し、遠距離武器に同じ属性ダメージを付与
リコシェ	攻撃	2	遠距離武器が必要。ダメージを与え、対象の5m以内の別の敵に2回分裂
ファーストエイド	回復	1	生命力を回復し、休息状態に。骨折、転倒、暗闇、沈黙、出血、炎上、毒、病気を治癒
禁足撃ち	攻撃	3	遠距離武器が必要。ダメージを与え、骨折状態にする

→威力は控えめなので、高所ボーナスは重要！

主な使用例

属性付与

炎上や血溜まりといった地面の属性を矢に移す。例えば、エルフ族のフレッシュ・サクリファイスで血溜まりを作れば容易に血属性を得られるなど、汎用性が非常に高い。

ファーストエイド

序盤から使用できる生命力回復スキルの1つ。本作では、複数人が生命力回復手段を持っておきたいので、狩猟術を扱うなら習得したい。アンデッドに対する攻撃手段にもなる。

悪党

ダガーを使った不意打ちを得意とするスキル群。また、多彩な状態異常付与や物理防御貫通など、搦め手の効果も多い。

■初期スキル

スキル	分類	AP	効果
ナイフ投げ	攻撃	2	ダガーが必要。ダメージを与える。不意打ちが可能
アドレナリン	補助	—	即座に2アクションポイントを得るが、次ターン2アクションポイントを失う
クロロホルム	補助	1	魔法防御を下げ、睡眠状態にする。透明や隠密状態は解除されない
バックラッシュ	攻撃	1	ダガーが必要。対象の背後に移動して、不意打ちダメージを与える

➡意識的に、不意打ちを狙っていくことが重要。

主な使用例

アドレナリン

次のターンの2アクションポイントを前借りする。"次の攻撃で敵にトドメを刺せる"など、足りないあと1歩を補うことができる非常に汎用性が高いスキルだ。

バックラッシュ

対象の背後にテレポートする点が強力で、初手でバックラッシュを使えば、連続で不意打ちを狙える。必要アクションポイントも少ないため、とても使いやすいスキルだ。

炎術

炎属性を操る魔法スキルで、オイルや毒を与える土術と相性がいい。味方を強化する補助系のスキルが多いのも特徴。

■初期スキル

スキル	分類	AP	効果
平静	補助	1	明晰状態を付与。暗闇、恐怖、魅了、挑発、睡眠、憤怒、狂気を解除
火花	攻撃	1	範囲内に炎ダメージを与え、炎上状態にする
ヘイスト	補助	1	ヘイスト状態を付与。スロウ、拘束状態を治癒
燃焼の投刃	攻撃	2	指定した3カ所に炎ダメージを与え、炎上状態にする。炎の地形を形成

➡オイルや毒に合わせて、積極的に炎上を狙おう。

主な使用例

燃焼の投刃

範囲内の3カ所を指定できるが、ダメージを期待する場合は1カ所に3発撃ち込むほうがいい。撃ち分ける場合は、ダメージではなく着火目的で行うようにしよう。

平静

3ターンもの間、筋力、技巧、知力、機知を上昇させる明晰状態を付与する非常に強力なスキル。また、厄介な状態異常も解除できるので、習得しておきたい。

水術

水ダメージを与えるだけでなく、生命力や魔法防御を回復するものも多い。水や氷の地形を作るほか、雷を操る風術とのコンボも可能。

■初期スキル

スキル	分類	AP	効果
寒気の鎧	補助	1	魔法防御を付与。炎上、毒、麻痺、凍結、窒息、石化を治癒
氷柱撃	攻撃	3	水ダメージを与え、冷寒状態にする。氷の地形を形成
リジェネレーション	回復	1	生命力を回復し、毒、出血を治癒。さらに手番が来るたびに生命力回復（2回）
降雨	補助	1	水の地形を形成、または火の地形を消去。キャラクターを水浸し状態にする

➡降雨で水浸しにすれば、氷と雷に弱くなる。

主な使用例

寒気の鎧

魔法防御を付与しつつ、各種状態異常を解除できる便利なスキル。魔法防御は、炎上や毒といった地形を歩くだけでも消耗するので、手軽に付与できるのは優秀。

リジェネレーション

数少ない他者の生命力を回復できる手段の1つで、出血と毒も治療可能。水術を育てる場合は、必ず習得しておきたい。また、アンデッドへの強力な攻撃手段にもなる。

風術

風や雷を操る攻撃系スキルのほか、転送系のスキルも習得。転送系スキルは便利なので、パーティに1人は風術を育成しておこう。

■初期スキル

スキル	分類	AP	効果
放電	攻撃	2	風ダメージを与え、感電状態にする
暗闇のオーラ	攻撃	2	周囲の敵に少量の風ダメージを与えつつ、暗闇状態を付与するオーラをまとう
順風	補助	1	自身と周囲の仲間の移動速度を1.5m上昇
ショッキングタッチ	攻撃	2	ごく近距離の対象に風ダメージを与え、感電状態にする

➡遠くから感電や麻痺を狙える放電は使い勝手○。

主な使用例

放電

遠くの敵に攻撃し、さらに感電を引き起こす。感電状態の敵にさらに感電を付与すると、状態異常が麻痺に進化。相手を行動不能にできるので、ぜひ狙っていきたい。

暗闇のオーラ

周囲5メートル内にいる敵に暗闇状態を付与する効果を得るという、変わった効果の魔法。前線に出る近接攻撃キャラクターに習得させておくと、狭い場所で活躍する。

土術

土や毒ダメージを与えつつ、オイル状態、毒状態を付与する効果が多いスキル群。また、物理防御の付与や破壊も得意としている。

■初期スキル

スキル	分類	AP	効果
ポイズンダーツ	攻撃	2	毒ダメージを与え、ゲルの地形を形成
泥岩撃	攻撃	2	土ダメージを与え、オイルの地形を形成
汚染	攻撃	1	毒ダメージを与え、毒状態にする。水、血、雲を毒に変える
マジックアーマー	補助	1	物理防御、テレポート耐性を付与。毒、出血、炎上、酸、腐敗を治癒

➡毒系のスキルは、アンデッドの回復にも利用可。

主な使用例

泥岩撃

着弾地点にオイルの地形を作るのが強み。オイル状態は魔法防御の影響を受けないので、確実に相手をスロウにできる。さらに、炎属性と合わせれば炎上も狙える。

マジックアーマー

物理防御を付与しつつ、毒や炎上といった厄介な状態異常を治癒できる強力なスキル。前線に出るキャラクターは狙われやすいので、このスキルでサポートしよう。

死霊術

知力依存で物理ダメージを与えられる希少な攻撃手段。また、自己回復能力にも優れ、アンデッドすらも生命力を回復可能だ。

■初期スキル

スキル	分類	AP	効果
ディケイタッチ	攻撃	2	物理ダメージを与え、腐敗状態にする
血蚊襲来	攻撃	2	物理ダメージを与えつつ、出血状態にする。ダメージと同等の生命力を回復
吸血鬼	回復	1	ターゲットの周囲の血溜まりを吸収して、生命力を回復
死体の膨張蘇生	攻撃	1	ターゲットした死体を操作可能に。爆発させて物理ダメージを与える

➡死霊術は、血溜まりも有効活用できる。

主な使用例

血蚊襲来

与えたダメージと同等の生命力を回復できる、攻守一体の便利なスキル。対象に物理防御が残っていても生命力回復は発動するので、状況を選ばず使っていける。

死体の膨張蘇生

死体をアンデッドとして蘇生し、自分の手駒にできる。蘇生した死体は、移動と攻撃、スキルによる強力な自爆が可能。1アクションポイントで範囲攻撃ができるのは強みだ。

召喚術

化身を召喚・強化し、戦わせることに特化したスキル。単純に味方が1体増えるので、囮としてのダメージ分散も含めて非常に強力。

■初期スキル

スキル	分類	AP	効果
ディメンション・ボルト	攻撃	2	ランダム属性ダメージを与え、発動属性の地形を形成
ファーサイト・インフュージョン	補助	1	化身が遠距離攻撃を使用可能となり、魔法防御を付与。ダメージ25%増加
化身召喚	攻撃	2	地面と同じ属性の化身を召喚。操作可能
エレメンタル・トーテム	攻撃	2	任意の位置に地面と同じ属性のトーテムを召喚。毎ターン自動攻撃

➡あらゆる召喚物は、召喚術の値で強化される。

主な使用例

エレメンタル・トーテム

周囲の敵1体を自動攻撃するトーテムを、最大2体まで召喚できる。持続時間が3ターンでクールタイムが1ターンで、ほぼ常時設置が可能なのが強みだ。

化身召喚

召喚術の基本となる魔法。化身は、フォーサイト・インフュージョンなどのスキルで強化できる。合わせて、化身が使えるスキルも増えていくので、活用していこう。

多形術

自身や相手の肉体を変容させる、一風変わったスキル群。攻撃範囲は広くないので、前線で武器を振るうキャラクター向き。

■初期スキル

スキル	分類	AP	効果
ブルホーン	補助	—	「ブルラッシュ」（物理ダメージで出血状態にする。AP2）が使用可能になる
硬化の鞭	攻撃	2	物理ダメージを与え、萎縮症にする
チキンクロウ	補助	2	標的を鶏に変身させる
カメレオン・クローク	補助	1	透明状態になる

➡単純な攻撃手段は少なく、補助系スキルが多め。

主な使用例

硬化の鞭

中距離の相手を攻撃でき、クールタイムも3ターンと短めで使い勝手のよいスキル。装備品を使った攻撃やスキルを使用不可にする萎縮症も、妨害手段として役立つ。

チキンクロウ

物理防御の抵抗がなければ、相手を2ターンの間、完全に無力化できる超強力スキル。無目的に移動するので、移動自体がトリガーとなる攻撃（迎撃など）と相性もよい。

6 「才能」で強力な自動効果を得る

才能はキャラクター自身に備わる特殊能力で、習得するだけで自動的に効果を発揮する。どれもかなり強力な効果を持つが、習得に必要な才能ポイントの獲得量は決して多くないため、何を習得するかの選択が非常に重要（一部才能は習得条件あり）。基本的には、近接攻撃役には迎撃、弓・ボウガン使いに属性弓使いなど、その役割に合ったものを習得していくことが望ましい。以下では、とくに重要な才能と用途をピックアップ解説しているので、これらも参考にして効率的に才能を習得していこう。

序盤で役立つ才能

一匹狼
パーティが1～2人のときに能力が強化される才能。パーティが3人以上になると効果が消えるが、再度2人以下になれば復活する。

動物語
動物からもさまざまな情報やアイテム、クエストなどが得られる。そのため、必ず1人は動物語を習得したキャラクターを用意しておきたい。

記憶術
スキルスロットを3つも増やせる。才能「成長期」は能力値ポイントが2増えるが、どのみち記憶に費やす場合はこちらの習得を優先したい。

迎撃
近くを通る敵に対して追撃を行い、生命力や物理防御を自動的に削ってくれる。前線で戦うキャラクターに習得させておけば、発動頻度も多い。

■主な才能

才能	効果
教養	リザード固有の才能。炎耐性＋10%、毒耐性＋10%
呪歌	リザード固有の才能。説得＋1
先祖の知識	エルフ固有の才能。鑑定＋1
死肉喰らい	エルフ固有の才能。死体を食べると、その死体の記憶を再生できる。まれに、スキルも習得
独創的	人間固有の才能。クリティカル率＋5％、クリティカル倍率＋10%
倹約	人間固有の才能。物々交換＋1
頑強	ドワーフ固有の才能。最大生命力＋10%、回避率＋5％
ドワーフの悪知恵	ドワーフ固有の才能。隠密＋1
アンデッド	アンデッド固有の才能。毒で生命力が回復する代わりに、治癒でダメージを受ける。魔法防御があっても毒状態になる
ガラスの砲台	一匹狼との両立不可。戦闘開始時にAPが最大になる。物理防御、魔法防御で状態異常を防げなくなる
ゲリラ	隠密中に与えるダメージ＋40%、隠密モードに入る消費AP-1
ダックダック・グース	狩猟術1が必要。迎撃を回避できる。
ド根性	戦闘ごとに1度だけ、致命傷を受けても生命力が20%残る。復活した場合は、再度有効になる
リビングアーマー	生命力回復の35%を魔法防御に付与
一匹狼	ガラスの砲台と両立不可。ソロまたは2人パーティのとき、最大AP＋2、ターンごとのAP回復量＋2、生命力＋30%、物理・魔法防御＋60%、能力値・戦闘アビリティポイントの効果2倍。パーティが3人以上になると一時的に削除。
三ツ星料理	食物と薬の効果が2倍になる
両利き	利き手ではないほうの手に何も装備していないとき、グレネードや呪文書の消費AP-1
動物語	動物と会話できるようになる
受け流し	二刀流の場合に、回避率＋10%
吸血	血溜まりに立っている間、生命力が回復
属性弓使い	狩猟術1が必要。対象が立っている地面に応じた属性ダメージを与える弓を放つ
属性調和	地面と同じ属性の呪文の詠唱に必要なAP-1
底力	生命力50%以下のとき、最大APと回復APが＋1
悪臭	取得者に対する他人の態度が-25とされるが、戦闘時に近接の敵から狙われにくくなる
拷問者	取得者が付与する、炎上、毒、出血、ネクロファイア、酸、窒息、絡みつき、死線の覚悟、腱の断裂において、物理・魔法防御によってブロックされず、効果時間＋1ターン
無関心	プラス効果も含む、全状態効果の効果時間-1ターン。効果時間が1ターンのものには影響しない
獰猛な魔法	クリティカル率が全魔法スキルに適用される
矢回収	特別な矢を使用した際、33%の確率でその矢を消費しない
短気	生命力が全快のとき、クリティカル率＋10%、命中率＋10%
脱出者	敵がすぐ近くにいても戦闘から逃走できる
良き目覚め	蘇生時に生命力が全快する
血煙自爆	戦闘不能時、半径3mに生命力50%ぶんの物理ダメージ
記憶術	記憶スロット＋3
迎撃	敵が近くを通る際に、自動で攻撃する
遠投	グレネードの投擲距離を5m伸ばす
遠望	遠距離攻撃、スキル、巻物の有効範囲＋2m。近接攻撃、近接攻撃スキルには効果なし
健康第一	武術が1必要。武術+1ごとに、生命力+3%
悪魔	炎術1が必要。氷の王様とは両立不可。炎耐性＋15%、水耐性-15%、炎耐性の最大値＋10
成長期	キャラのレベルが2が必要。即座に能力値ポイント＋2
歩兵	悪党1が必要。死刑執行人との両立不可。毎ターン1APぶんの自由行動が可能
死刑執行人	武術1が必要。歩兵との両立不可。1ターンに1度、敵にトドメを刺すと＋2AP
氷の王様	水術1が必要。悪魔と両立不可。水耐性＋15%、炎耐性-15%、水耐性の最大値＋10
行動派	キャラのレベルが2が必要。戦闘アビリティ・社会アビリティポイント＋1

7 「社会アビリティ」で冒険の効率化を図る

戦闘には直接関与しないが、冒険で非常に役立つ社会アビリティ。才能と違い各項目5までポイントを割り振ることができ、その効果も上昇していく。

主な用途

鑑定
アイテムの鑑定や、NPCの詳細情報を知ることができる。NPCの情報は、鑑定レベル0の状態で状態効果、才能、レベル、生命力、態度が確認可能。さらに、レベル1で能力値、レベル2で弱点・耐性属性……と、レベルが上がるごとに得られる情報が増えていく。

窃盗
解錠とスリに必要な能力。スリを行う際のテクニックとしては、パーティを分割して盗みたい相手と会話し、視界を固定。その後、窃盗を持つキャラクターが背後から、1人がスリを行うとよい。パーティを4人別行動させれば、3人までなら視界を誘導できる。

商売上手
この社会アビリティを習得しているキャラクターが店主と取引していると、買値が安くなり、売値が高くなる。具体的には、買値はレベル1あたり約4.7%減少し、売値は約5.6%増加するようになる。これに加え、相手の態度の良し悪しで最終的な価格が決定する。

説得
選択肢のなかには、説得の数値によって成否が分岐するものもある。相手の意にそわない選択肢を押しとおしたい場合は、ある程度のレベルが必要。また、動物相手にも説得が必要になることもあるので、動物語を持っているキャラクターが習得したい。

■社会アビリティ一覧

アビリティ	効果
念動力	重さに関係なくアイテムやオブジェクトを動かせる
鑑定	アイテムの鑑定が可能。また、敵の詳細情報も確認できる
隠密	隠密状態での NPC の視界領域が狭くなり、移動速度が上昇
窃盗	解錠やスリが可能になる
商売上手	取得者が取引する際に、安く買え、高く売れる
説得	特定の会話で有利になり、相手からの好感度も上昇
幸運	アイテムを探す際に、追加で宝物を発見しやすくなる

TIPS バランスを考えたパーティ編成のススメ

本作は多彩なキャラメイクが可能だが、スムーズに冒険したいと思ったときに「一行にいてほしいキャラクター像」というのが存在する。例えば4人で旅するならNPCとの交渉役、敵の矢面に立つタフな戦士、遠距離攻撃を使いこなす援護役、アイテムの鑑定や窃盗、開錠などを担える人物、といった具合。アレンジは自由だが、とくに以下のアビリティは誰かしらが持っておきたいところだ。

パーティで1人は持っていたいアビリティ

●動物語 ●窃盗 ●説得 ●鑑定 ●風術 ●水術

8 「装備」でキャラクターを強化する

キャラクターの育成という点では、各種装備品も欠かせない要素。装備品には、装備するだけで特殊な効果を発揮するものもあるので、覚えておこう。

付加効果のある高レアリティの装備品も存在
アンコモン以上の装備品には、特殊な効果（青字の★で表示）が付与されている場合がある。効果は多彩で、なかには武術＋1や窃盗＋1といった、アビリティを伸ばすものも。これらは、必要に応じて付け替えることで長く使っていけるので、型落ちしても手元に残しておこう。

⬅写真のように、空のスロットがある場合は、ルーンをはめ込める（P.17も参照）。

装備品ごとのルールも覚える
装備品には、特別なルールが存在するカテゴリも。これは、主に手に装備するものが当てはまり、例えば片手武器は、左手に装備するもので戦い方がガラリと変わるため、そのキャラクターの戦闘スタイルに合わせて武器を選びたい。特殊な例として、アンデッドは頭と胴を装備していないとNPCと会話すらままならない。

■特別なルールを持つ装備品

アビリティ	効果
片手武器	片手剣、ダガー、勺杖など。盾装備や二刀流が可能
両手武器	両手剣、両手斧、杖など。威力が高い傾向がある。
弓・クロスボウ	遠距離攻撃が可能。高所から攻撃すると射程・威力にボーナス
盾	左手に装備。物理防御、魔法防御が大幅に上昇
頭・胴防具	アンデッドが街を歩くには、頭と胴装備を付けている必要がある

TIPS 装備品でスキルが使用可能になることも

スキルの中には、装備中の武器の種類に応じて使用可能となる特殊なものもある。武器の種類に応じて解禁されるスキルは以下のとおり。

■装備で使用可能になる特殊スキル

装備	スキル	効果
両手武器	渾身の一撃	物理ダメージを与え、転倒させる
杖	スタッフオブマギ	杖と同じ属性ダメージを与える遠距離攻撃
盾	シールドアップ	減った物理・魔法防御を回復する
二刀流	疾風	三連続で攻撃し、物理ダメージを与える
片手が素手	サッカーパンチ	物理ダメージを与え、転倒させる

⬅ミゴの指輪のように、スキルそのものが付与されている装備品もある。

ADVENTURE GUIDE

冒険の手引き

リヴェロンで生き抜くためには、数多の知識が必要となる。
本作のシステムから戦術まで、すべてを把握して冒険に備えよう。

ゲームの基礎知識

1 状況に応じて操作キャラクターを切り替えよう

本作ではパーティ内の1人を選んで操作する。会話や能力の成長、アイテムの使用、装備などは操作中のキャラが対象となるので、逐次切り替えつつ冒険しよう。なお、操作キャラの切り替えはL2ボタンの押下中に表示される画面でいつでも実行可能だ。

操作キャラ切り替えについての豆知識

- アイテムの使用や会話は操作キャラクターで判定される
- スキルブックの使用時にスキルを覚えるのも操作キャラクター
- 操作キャラクターを変えることで会話が変化する

グループ化でチームを分割

操作キャラクター選択時は、△ボタンでキャラクターを切り離すことができる。切り離したキャラクターは個別に操作できるほか、2つのグループに分割して別々に操作することも可能。

TIPS 「開発の変更ツール」を使うとさまざまな便利機能が使える

OPTIONSボタンで開けるゲームメニューの「開発の変更ツール」では、トロフィーの取得ができなくなる代わりに便利な機能を起動できる。

使用できる機能

- **最大アクションポイント変更**…戦闘時の最大アクションポイントを8に増やす（アクションポイントについてはP.23参照）
- **ハーブ園**…合成素材となるさまざまな種類のハーブを育てられるようになる
- **動物への共感**…「動物語」の才能がなくても動物と会話ができるようになる。すでに習得している場合は好感度が最大に
- **職人のキット**…現在覚えていない、数多くの合成用のレシピを覚えることができる
- **フォートジョイの魔法の鏡**…フォートジョイの地下闘技場に新たにキャラメイクできる魔法の鏡を設置する
- **スプリントモード**…ホットバーに移動速度を上昇させるスキル「スプリント」を追加する

2 メニューで多彩な情報を把握しよう

R２ボタン長押しで表示できるメインメニューでは、キャラクターの情報やクエストの進行具合など、あらゆる情報を得ることができる。ここでは、各種カテゴリーで何ができるのかを項目ごとに解説しよう。やや複雑な部分もあるが、メインメニューは使用機会も多いため、しっかりと把握しておきたい。

インベントリ

所持アイテムを一覧で表示する。Ｌ３ボタン押し込みでアイテムをソート可能な点も覚えておこう。

アイテムに対して行えるコマンド

- **使用**…操作中のキャラクターにアイテムを使う
- **合成**…そのアイテムを素材とした製作を行う
- **捨てる**…アイテムを地面へ落とす
- **投げる**…アイテムを狙った場所に投げる
- **ホットバーに追加**…そのアイテムをホットバーに登録する
- **保持**…一時的にそのアイテムを別の欄に置いておく
- **商品に追加**…商人との物々交換時用のチェックを入れる
- **○○○へ送る**…対象のキャラクターにアイテムを送る

TIPS バックパックを活用しよう

各キャラクターが初期から１つずつ所持しているバックパックは、インベントリ内にもう１つ階層を作れる。バックパックをホットバーに登録すれば、その中に入れたアイテムだけ表示することが可能だ。

戦闘中に使いたいアイテムをまとめておこう

キャラクター

操作中のキャラクターのステータスを確認できる。次のレベルアップまでに必要な経験値や、各種アビリティのボーナスなど、キャラクター育成を考える際に必要な項目をまとめて確認可能。また、レベルアップ時はここからステータスの割り振りができる。

確認できる項目

- ●ステータス…経験値状況や、状態効果などを確認可能
- ●能力値…各能力値の割り振りやステータスを確認可能
- ●戦闘アビリティ…戦闘アビリティの確認や習得が可能
- ●社会アビリティ…社会アビリティの確認や習得が可能
- ●才能…才能の確認や習得が可能
- ●タグ…キャラクターに設定されているタグを確認可能

スキル

操作キャラクターの習得済みスキルの確認と、記憶スロットへのセットができる。基本的に、移動中戦闘中問わず使用可能なスキルは記憶スロットにセットしたスキルのみ。新たにスキルを習得した際は必ずスキルの項目を確認しよう。なお、記憶スロットの初期値は4だが、レベルアップ（2レベルごとにスロットが1増加）や、能力値の記憶術を伸ばすなどで増やせる。また、スキルにはそのキャラクターが習得したもの以外に、そのキャラクター自体に紐づいた固有のスキルと装備品に紐づいたアイテムスキルがあり、どちらもこの項目で確認可能だ。

製作

所持しているアイテムを素材に、新たなアイテムを作り出せる。ゲーム内のさまざまな場所で手に入るレシピを読むことで、製作できるアイテムとその材料が判明していくが、作るための素材が正しければレシピがなくても製作が可能。

レシピ

手に入れたレシピをリスト形式で閲覧可能。出来上がるアイテムと素材を確認でき、素材があればレシピから直接製作することができる。

合成

所持アイテムから素材を複数選択し、製作を試すことができる。組み合わせが合っていればアイテムが完成。間違っていても素材は手元に残る。

ルーン

スロットが空いている装備には、ルーンを装着可能。ルーンはセットするだけで効果を発揮するうえ、自由に取りはずしもできるので、手に入れたら積極的に装着しよう。

TIPS 料理は回復薬代わりになる

回復手段が乏しい序盤は、料理による回復も併用したい。「調理場」で肉や魚を焼けば、簡易的回復アイテムとなる「定食」を作れる。

「クッキングポット」と「焚き火」を合成すると調理場が完成

調理場はフィールドに設置されている場合もあるが、クッキングポットと焚き火を組み合わせて作ることもできる。焚き火に◻ボタンでアクセスして「合成」を選び、クッキングポットと合成しよう。完成すると焚き火が調理場になり、料理の製作が可能になる。

日誌

クエスト内容や、これまでたどって来た道筋を確認できる。直接的な目的地が書かれることは少ないため、書かれた文章を参考に目的地や目標を探すことになる。また、チュートリアルも閲覧できるため、困ったら目を通しておくのがオススメだ。

確認できる項目

- ●ログ…現在受けているクエストと目標を確認できる
- ●年代記…メインストーリーの過程を閲覧できる
- ●アーカイブ…終了したクエストの内容を確認できる
- ●会話…直近の会話の内容をさかのぼって閲覧できる
- ●戦闘ログ…直近の戦闘の内容をさかのぼって閲覧できる
- ●チュートリアル…ゲームの内容についての解説を閲覧できる

装備

操作中のキャラクターの装備を変更できる。R３ボタン押し込みで装備品の性能の比較も可能。

POINT

●ほかのキャラクターが所持しているアイテムでも装備可能

TIPS 頭装備は非表示にできる

頭装備は装飾画面で◻ボタンを押すと表示される項目から非表示にできる。外見のみの変化なので、頭防具の効果がなくなるわけではない。

3 探索でできることを覚えよう

本作には、フィールドを探索するにあたり、覚えておくと便利な機能がいくつも存在する。ここではそれらの機能を紹介するとともに、探索時に役立つコツを解説しよう。これらのテクニックを状況に応じて使い分けることで、より安全かつ快適に世界を旅できるようになるはずだ。

移動時のテクニック

隠密[方向キー下]

すべてのNPCは独自の視界を持ち、敵対NPCの視界内にプレイヤーが入ると戦闘が開始される。視界は通常表示されないが、「隠密」中なら確認可能。ただし「隠密」自体、誰かの視界外で開始しないと即座に解除されてしまう点には注意すること。

NPCの視界を避けて動こう

←赤く表示されるのが、NPCの視界範囲。視界内にいても、動かなければ「隠密」はバレない。

セレクターモード[L3ボタン押し込み]

L3ボタンを押し込むと、カーソルを自由に動かせる「セレクターモード」に切り替わる。道の先を確認したい場合などに便利だ。

ツールチップ[R3ボタン押し込み]

ツールチップは付近にあるアイテムやオブジェクトの名前を画面に表示する機能。ただし、隠されているなどの理由で表示されないものも。

タクティカルビュー[方向キー上]

タクティカルビューを使用すると、真上から見下ろす視点に変化。屋内など、オブジェクトが多くて位置関係を把握するのが難しい状況で使おう。

ファストトラベル[マップのアイコンを指定]

フィールドに点在する転移門を発見すると、ファストトラベルでその転移門への瞬間移動が可能になる。

フォーメーション

OPTIONSボタンで表示されるゲームメニューから選べるフォーメーションでは、パーティメンバーの陣形を変更可能。戦闘開始時の陣形は戦闘に突入した際の位置が適用されるため、普段から配置に気を配ろう。

フォーメーション変更のポイント

●味方を密集させすぎない

味方が密集していると、戦闘開始時の敵の範囲攻撃に巻き込まれ、全体的なダメージが多くなりがち。遠距離攻撃役や回復役は少し離しておくと安全だ。

●盾役は最前列（上部）に配置する

敵の攻撃を受け止める盾役は、素早く敵に近付くために最前列に配置。また、盾役を操作キャラクターにしておくと、戦闘開始時でも素早く陣形を整えられる。

TIPS 探索、バトルなどでの基本的な行動はここから――ホットバー

習得したスキルや入手したアイテムなどは、画面下部のホットバーに登録しておくことでいつでも手軽に使用が可能。毒ガスエリアを火術で燃やして安全に通行したりと、バトルだけでなく探索中に活用する機会も多いので、使いやすくカスタマイズしておこう。

ホットバーの特徴

●13個のアクション枠があるバーが5列ぶん存在する
●スキルだけでなくアイテムも登録可能
●自動登録されるスキルやアイテムの種類は、ゲーム設定で変更できる

ホットバーへの登録方法

方法1 スキルやアイテムから登録

アイテムにカーソルを合わせて□ボタンを押し、ホットバーに追加を選ぶことで登録が可能。なお、初期設定の場合消費アイテムなどは入手時に自動でホットバーに登録される。

方法2 ホットバーから登録

登録したいスロットにカーソルを合わせて□ボタンを押し、登録対象のスキルやアイテムを選んでセットする。スロットのクリアもできるため、整理整頓したい場合に便利。

オブジェクトの発見

本作では扉や箱、落ちている物品、壁の絵や蝋燭、積まれた死体にいたるまでさまざまなものを調べたり拾ったり、投げたり、壊したりできる。なかには大きな箱などの影に隠れて見つけにくいものもあるので、下記のアクティブサーチなどを活用して見つけよう。

機知で発見できるオブジェクト

操作キャラの機知の値しだいで、隠されたオブジェクトを発見できることがある。宝箱や袋に加えてシャベルで掘れる砂の山などが出てきたり、さらに砂の山を掘って洞窟への出入り口が見つかることも。

アクティブサーチ[◎長押し]

オブジェクトへのアクセスは、対象の近くに立って◎ボタンを押すのが基本。だが、それ以外にも◎ボタンを長押ししてから離すことで操作キャラ中心の円範囲内にあるオブジェクトをリストアップし、その一覧から対象を選択することでもアクセスできる。物が密集する場所などで確実に目標物にアクセスしたい場合に活用したい。

オブジェクトへの干渉

オブジェクトに対して□ボタンを押すと、さまざまなアクションを行えるメニューが表示される。動かしたり、攻撃して破壊したりする場合はこのメニューから行うのが基本だ。

□ボタンで行えるアクション

- **拾う**…対象のアイテムをインベントリにしまう
- **拾って商品に追加**…拾って物々交換のチェックを付ける
- **使用**…そのまま操作中のキャラクターがアイテムを使用
- **移動**…オブジェクトを移動させる
- **攻撃**…オブジェクトに対し通常攻撃を行う
- **保持**…アイテムを一時的に別枠として保持する
- **調査**…対象の詳細なデータを閲覧する

鍵のかかった扉や箱の解錠

ゲーム中は、鍵のかかった扉や宝箱などを発見することも。開ける手段はいくつか存在するが、実行できるかどうかはキャラクターの種族やスキル構成、所持アイテムによって左右される。なお、多くの場合は開けられずともゲーム進行に影響しない。

方法1 適合する鍵を探す

扉や特別な宝箱の場合、近くに鍵が隠されている場合が多い。鍵は小さいので、アクティブサーチやオブジェクトの移動を駆使して探してみよう。

方法2 ロックピックで解錠する

ロックピックを持っていれば、解錠を試みることが可能。解錠できるかどうかは、鍵の難易度と解錠を試みるキャラクターの「窃盗」の値で決定される。

罠解除キットがあれば罠も無効化可能

罠解除キットを所持していれば、□ボタンのメニューから、罠の解除ができる。罠には、上にオブジェクトを移動させるなど、別の無効化手段が用意されていることも覚えておきたい。

オブジェクトの戦術的な利用

本作では、キャラクターの能力でただ殴り合うだけでなく、オブジェクトを利用した戦い方も可能。例えばオイルにまみれた敵や地形に向けて火のついた蝋燭を移動させれば（投げれば）、爆発でダメージを与えつつ炎上状態にすることもできる。また、オブジェクトへのアクション“調査”は物品だけでなく人の情報も見られる。属性への耐性や才能なども見られるので、戦闘時は必ず情報を確認しておきたい。

TIPS

扉や箱は、破壊して強引に突破することも可能！

扉や箱などのほとんどは、攻撃することで壊すことが可能。時間はかかるものの、鍵やロックピックがなくても開けることができるので、対象となるオブジェクトの生命力が低ければ試してみるのも手だ。

生命力が表示されるものは壊せる

まずは対象を調査して生命力をチェック。生命力が表示されていない場合は、開けるために特別な鍵が必要なものとなる。なお、炎上地帯にあるアイテムは火が燃え移って消失することがあるため、炎系の攻撃は控えたほうがいい。

攻撃スキルか弓矢がオススメ

オブジェクトを攻撃しても、武器の耐久値はしっかり消費されてしまう。ただし弓矢による攻撃や攻撃スキルであれば耐久値は関係ないため、破壊を試みる際はこれらの手段を使うことで、余計な消耗を抑えるようにしたい。

4 アイテムの特性や使い方を学ぼう

ゲーム中で入手できるアイテムには多くの種類が存在し、戦闘で役に立つものから売却するしか使い道がないアイテムまでさまざま。アイテムの種類や入手方法などを覚えて、冒険に役立てよう。

アイテムの種類

- ●装備品…キャラクターが装備するためのアイテム
- ●スキルブック…使用するとスキルを習得できる
- ●巻物…一度だけ書かれたスキルを誰でも使用できる
- ●素材…合成の素材として使用するアイテム
- ●本…レシピを覚えられるものや、世界観の解説本など多種多様
- ●その他…主に商人に売るためのアイテム

アイテムのレアリティとユニークアイテム

装備品にはレアリティがあり、枠色が白➡緑➡青➡紫➡赤➡黄の順に貴重かつ強力だ。金枠（ユニーク装備）は一点もの。

TIPS 鑑定や修理にはアイテムが必要

未鑑定のアイテムは、鑑定をしないと使用できない。また武器は使っていると耐久値が減少し、いずれ壊れてしまうため、修理が必要となる。

アイテムの鑑定

識別グラス

識別グラスを持っていれば、未鑑定のアイテムがあった場合に即座に効果を判明させられる。識別グラスがない場合は、商人に鑑定を頼むこともできる。

装備の修理

修理ハンマー

耐久値が減った武器を修理できるアイテム。修理したい武器にカーソルを合わせ、◻ボタンメニューから修理を選ぼう。商人に修理を頼むことも可能。

アイテムの入手

フィールドで拾う

落ちているアイテムはすべて拾うことが可能。拾ったアイテムは操作キャラクターのインベントリに入る。

箱や袋の中身もチェック

箱や袋はアイテムが入っている可能性が高いので、できる限りチェックしよう。幸運の値が高いと追加でアイテムが手に入ることも。

TIPS 赤枠で表示されているものは「窃盗」扱いに!

赤い枠で表示されるアイテムは、誰かの所有物であることを表している。拾うところを見られると注意され、繰り返すと戦闘になるため要注意。なお、隠密状態で見つからずに取れば獲得できる。

■警告メッセージの変化

ネボラ
何をしているか分かっているのか？
➡
ネボラ
既に二回もチャンスを与えたはずだぞ、泥棒め！

NPCからスリをする

NPCは各自アイテムを持っており、彼らから貴重な品をスリ盗ることもできる。隠密状態を維持してNPCの視界外から接近し、◻ボタンでメニューを開けば実行可能。

TIPS 盗めるのは1人1回まで

同じNPCからスリをできるのは1キャラクターにつき1回まで。気付かれて失敗しても1回分に数えられてしまう。

NPCに疑われたら マギステルに盗品が見つかると牢獄送りに

NPCにスリを働いたあとでその場に居続けると、NPCが持ち物の確認を要求してくる。ここで盗んだアイテムを発見されてしまうと態度の値が下がり、相手によっては戦闘となる。マギステル（神聖騎士団員）が相手の場合、装備を没収され投獄されてしまう。

牢に入れられる条件の一例

- ●マギステルからスリをしたことに気付かれる
- ●ソースの首輪をはずしている状態でマギステルに気付かれる

牢獄からの脱出方法

ネズミを倒す

獄中のネズミは、ロックピックを飲み込んでいる。ネズミを倒してロックピックを入手すれば、扉を解錠できる。

転移の巻物を使う

獄中の骸骨から、転送の巻物が手に入る。仲間と捕まった場合、仲間を崩れた壁の先に転送させて脱出することも可能。

アンデッドのロックピック

指を使って解錠を行えるアンデッドの場合、その能力で牢の扉を開けられる。もちろん、ほかの方法でも脱出は可能だ。

NPCとの取引で入手する

アイテムはNPCと取引することでも入手可能。ポイントは、商人だけでなく、一般のNPCとも取引ができること。新しいNPCを発見したら、まず取引を持ちかけて所持アイテムを確認するといい。

ここに注目!

←NPCと取引できるかは、会話ウインドウの下部に注目。取引可能なら△ボタンのアイコンが表示される。

TIPS NPCとの好感度で価格が変化

NPCとの取引の値段は、NPCの、操作キャラクターに対する好感度で変動する。アイテムを購入する場合はパーティで最も好感度が高いか、「商売上手」を持つキャラクターで話しかけるとお得に買い物できる。

5 好感度：低

273 価格：高

60 好感度：高

240 価格：低

購入	NPCから直接商品を購入する際に使うメニュー。価格は取引中のキャラクターとの好感度や、「商売上手」の影響を受ける。
売却	NPCに不要なアイテムを売却できるメニュー。売れるのは取引中のキャラクターのインベントリにあるもののみ。
贈与	NPCにアイテムを無償で提供することで好感度を上げることができる。上昇値は基本的に贈与するアイテムの価値に比例。
物々交換	互いのアイテムの価値を同じになるように調整して、アイテム同士を交換する。不要なアイテムが多い場合などは便利。
修理	耐久値の減った装備品を修理してもらうことができる。修理対象のアイテムはメンバーの誰が持っていても問題ない。
鑑定	未鑑定のアイテムを鑑定してもらうことができる。修理と同じく、対象のアイテムを誰が持っているかは問わない。
買戻し	売ったアイテムを同じ値段で買い戻すことができる。会話を終えてしまうと、商品には残るが同じ値段では買い戻せない。

同額以上になるように調整

左枠にこちらの不要なアイテムをセット。右枠の空欄の部分を選択すると、相手の持ち物から取引したいアイテムを選べる。

TIPS 「商品」登録で物々交換をスムーズに

インベントリで商品に登録したものは、物々交換時に□ボタンを長押しすることで、一度にまとめて提示することができる。

CHECK 効率よくお金を稼ぐには?

良質な装備やスキルブックを集めようとすると、かなり資金が必要になるはず。ここでは、実践しやすいお金稼ぎの方法をいくつか紹介しよう。

方法1 高値で売れるアイテムを集める

最もわかりやすいのが、とにかくアイテムを拾い、売ること。△ボタンでアイテムの詳細を見れば、そのアイテムのおおよその価値を判断できる。

絵画や酒が狙い目!

←絵画や酒、金メッキされた杯などは高く売れるためオススメ。また、倒した敵から得られる戦利品の歯なども、比較的高く売れる。

方法2 売買用のキャラを育成する

アイテムの売買価格には複数の要素が絡むため、これらの要素を集約したキャラクターを育成すると効率よくお金を稼げる。「商売上手」を持つ取引担当と、スリ担当のキャラクターがいるとなおよい。

有効なアビリティなど

●商売上手 ●説得 ●幸運 ●隠密 ●窃盗

方法3 スリで入手したアイテムを売る

リスクはあるが、元手がなくてもお金を稼げるのが強み。スリのあと一定時間その場所にとどまると詮索が始まるが、その前に盗品を売ってしまえば詮索されてもお咎めなしで済ますことができる。

相手にバレずに済む方法

●入手したアイテムをすぐに売る ●入手したアイテムを地面に落とす

５ ゲームの流れをつかもう

各地を探索しメイン／サブクエストを追いつつ、パーティを育成していくのが本作の基本的な流れ。とはいえ、バトルが総じて手強くクエスト自体も攻略方法が何通りもあるなど、ビギナーが戸惑いがちな要素は多い。本項をプレイの助けとしてほしい。

クエストを達成して経験値を稼ぐ

本作は戦闘の難度がやや高めなため、しっかりと仲間のレベルを上げて戦力を拡充することが欠かせない。メインクエストをガンガン進める前に、その地域でこなせるサブクエストはひととおりクリアするつもりでプレイしたほうが安全だ。

クエストの大まかな分類

- ●**メインクエスト**…主軸の物語に絡むクエスト
- ●**オリジンキャラクタークエスト**…特定の人物専用クエスト
- ●**サブクエスト**…街などで依頼されるクエスト

クエストの進行、達成条件はキャラクターの能力やタグが影響

１つのクエストに幾通りもの解決方法が存在するのが本作の特徴。なかには特定のスキルを習得していることで新たな道が開けたり、特定のタグを持つことで、会話の選択肢が増え、それが解決の糸口となったりすることも珍しくない。

●能力値によって相手を説得できることも！

会話によっては、特定の能力値で説得を試みることができる場合も。成功すれば、その後の展開が有利に！

同行している仲間との会話も発生

パーティメンバーと会話することも可能。彼らの人となりを知れたりするほか、近くに彼らに関係するNPCがいる場合、仲間から「あいつと会話をさせてくれ」と要請してくることも。もちろん断ることもできるが、仲間との関係悪化は覚悟しよう。

TIPS クエストの進行で迷ったら日誌からヒントを探そう

各種クエストの目標地点は大まかに示されるものの、具体的な解決法はプレイヤーが考えねばならない。日誌の文章を頼りに探索してみよう。

●タグによって選択肢が増加！

リザードやエルフ、ドワーフといった種族や、オリジンキャラクターは、会話中に専用の選択肢が出現しやすい。

TIPS 「動物語」はクエスト進行に便利

動物と会話できる「動物語」は、非常に便利なアビリティ。事件の決定的な瞬間を目撃していたり、動物ならではの鋭敏な知覚能力でクエスト解決の糸口を教えてくれたりするので、うまく活用したい。

CHECK 仲間にも態度は存在する

仲間の要請を断ったり、好みが相反する仲間を同時にパーティに加えていたりといったプレイヤーの行動が、仲間の態度に影響する。態度の値が大きく下がると、パーティ離脱の可能性も……。

プレイヤーの行動が影響

➡オリジンキャラクターはそれぞれ目的を持つ。彼らの行動にどう対処するかで態度が変動する。

6 バトル画面の見方

探索時の情報に加え、戦闘中はさらに多くの要素が画面に表示される。各項目の表示の意味を理解し、戦闘を有利に運ぼう。

1 キャラクターアイコン

画面左端に表示されている自パーティのメンバーのアイコンでは生命力や物理・魔法防御値などを確認できる。バフ（強化効果）／デバフ（弱体効果）のアイコンもここに表示され、各アイコンの右下に表示される数字で、その効果が切れるまでのターン数がわかる。

●バフ／デバフ
●物理防御（白）
魔法防御（青）
生命力（赤）
ソースポイント（緑）

序盤はソースポイントを使用できない

本来はソースポイントを消費することで使えるソース魔法だが、序盤では首輪によって封印されている。

才能ポイント –
状態効果
ソース封印 永続

2 敵味方の行動順

画面上部では、戦闘に参加している全キャラクターの行動順を確認できる。左から順に手番が回ってくるため、あらかじめ行動順をチェックして戦術を立てよう。なお、顔アイコン間の銀色のバーは、そこがラウンドの切れ目であることを示している。

3 選択中のキャラクター

カーソルを合わせているキャラクターの生命力や各種防御値、レベルなどが表示される。敵の状態を確認し、攻撃の優先順を決めよう。

●キャラクターのレベル

4 アクションポイント

戦闘中は、すべての行動に対しアクションポイント（AP）を消費する。APは毎ターン一定値回復するほか、使わずにターンを終了した分は、最大ストックを超過するまでは持ち越される。このAPを、どのタイミングでどう配分するかが戦闘のキモとなる。

●残りAP ●選択中の行動で消費するAP

移動にもAPが必要！

➡カーソルを動かすと、そこに移動するまでに必要なAPが表示される。1APで移動できる距離は「悪党」アビリティなどで上昇する。

5 ホットバー

スキルやアイテムを登録したホットバー。戦闘時は基本的にここから行動を選んで戦うことになる。なお、スキルの実行もアイテムの使用もAPを消費するほか、各種スキルは使うとクールタイムが発生するので、何をすべきか熟考のうえ行動したい。

⬆ホットバー付近にも生命力や防御力などの情報が表示される。

ワンポイントタクティクス

1 環境を利用して優位に立とう

本作の戦闘は、単なる攻撃の応酬だけでなく、オブジェクトを利用したり、スキルのコンボで状態異常を狙うなど戦術的に組み立てられるのが醍醐味。パーティ構成や戦場に応じて適切な戦略を練るための要点を紹介する。

敵を状態異常にする

本作の敵は1体1体がプレイヤーと同等以上の強さを持つため、敵を状態異常に陥れ、少しでも戦力を削ぎながら戦うのが重要。その際は、スキル単体で敵を状態異常にすることも可能だが、地形との相乗効果を狙うと効率がいい。

CHECK 負けそうなときは早めに撤退

なんらかの理由で戦闘から抜け出したい場合は、「逃走」を使うか、敵から一定距離離れることで戦闘から離脱することができる。

逃走

任意の転移門まで瞬間移動する。移動するのは操作キャラのみ。

●**事前のクイックセーブも忘れずに！**

戦闘前などに「クイックセーブ」をしておき、困ったらロードし直すのも手段の1つ。

地形効果の発動を狙う

フィールドには水たまりや氷、毒など多彩な地形がある。戦闘時は、オイルがまかれた床に火をつけて付近の敵を炎上させるなど、うまく利用することで効率よく敵を状態異常にできる。

序盤で利用できる状態異常

●**炎上**…継続ダメージを受ける状態。炎の地形に立ち入るなどでこの状態となる。
●**帯電**…電気を帯びた状態。さらに放電などを受けると感電状態となって行動不可となる可能性がある。
●**毒**…継続ダメージを受ける状態。アンデッドは逆に回復する。
●**骨折**…移動ができなくなる状態。攻撃は可能。
●**オイル**…移動により多くのAPが必要となる状態。着火すると爆発する
●**凍結**…凍って行動不可になった状態。

地形効果を発動できる組み合わせ例

オイル＋火属性攻撃➡**爆発（その後に地面が炎上）**
毒＋火属性攻撃➡**爆発（その後に地面が炎上）**
水or血＋雷属性攻撃➡**帯電した水or血（立ち入ると帯電することがある）**
水＋氷属性攻撃➡**氷（移動すると転倒することがある。1ターン行動不可）**
水＋火属性攻撃➡**蒸気霧（霧が立ち込めて敵味方の視界を遮る）**

2 役割に合わせた立ち回りを考えよう

遠くの敵を足止めする

複数の敵に囲まれる事態を避けるため、遠距離から凍結や骨折など行動（移動）不能となるような状態異常を狙いたい。これらのスキルを扱えるキャラクターで敵を足止めしつつ、近づいてきた敵から倒して頭数を減らしていくのが戦いのセオリーだ。なお、遠距離から敵を狙う際は敵が視界内にいる必要がある。障害物があって射線が通っていないと敵を攻撃対象にできないので、位置取りには気を配ろう。

高所からダメージボーナスを狙う

本作では、高い場所から低い場所の敵へ攻撃した際には与えるダメージが上昇する。逆に、低い位置からの攻撃はダメージが減少してしまう。遠距離武器で戦うなら、高さも意識しよう。

背後から「不意打ち」を繰り出す

武器の詳細に「標的の背後から攻撃したとき～」という文章が記載されている場合、敵の背中側に回り込むことで「不意打ち」が発動し、クリティカルダメージを与えられる。敵にカーソルを合わせた際に表示される点線内が「不意打ち」可能な範囲だ。

■「不意打ち」可能範囲

CHECK ターン遅延で行動を遅らせる

「ターン遅延」を使うと、行動順をラウンドの最後に遅らせることができる。敵の接近を待って迎撃したい場合に重宝するほか、次ラウンドで最も早く行動できるキャラクターに2連続行動させられるなど、使い勝手は良好。

3 万能スキル「テレポーテーション」を使いこなそう

風術のスキル“テレポーテーション”は、使用者以外の人やオブジェクトを視界内の別の場所に瞬間移動させるというもの。使い道は非常に多いため、パーティ内で１人は使い手がいると役立つだろう。

使い方1 味方を敵陣へ送り込む

遠距離攻撃をしてくる敵がやっかいな場合、仲間をその敵の近くへ転送させれば、素早く撃破できる。ただし、敵の数が多い場所へ送り込むのは危険。

使い方2 特定の敵を近くに引き寄せる

使い方１とは逆に、やっかいな敵を近くに引き寄せる方法。応用として、近接型の敵を階下などに飛ばし、戦闘への合流を遅らせる方法もある。

使い方3 オブジェクトを敵の上に落とす

テレポーテーションは、移動後に落下する特性があり、その際に落下ダメージが入る。これを応用して、敵の上に物を落として攻撃することも可能だ。

TIPS 「テレポーテーション」は探索でも有効!!

地続きでない場所にも移動できるテレポーテーションは、探索でも非常に有用。下記のような使い方をすれば、クエスト攻略の幅も大きく広がる。

道がない場所へ仲間を飛ばす

高い足場の上や、崖を隔てた道の先など、通常では通れないルートでクエスト攻略のカギを見つけられる。

高所のアイテムを入手する

視界に入ってさえいれば、遠くに見える宝箱も、すぐに手元に。アイテム収集がはかどること間違いなし！

4 もしも仲間が死んでしまったら

本作では、生命力がゼロになったキャラクターは、その場に魂だけが取り残さた状態になる。復活させるには「リザレクションの巻物」が必要だが、それほど豊富に手に入るものではないため、可能な限り誰も死なせないように立ち回るようにしたい。

リザレクションの巻物

死亡した仲間を指定地点に復活させる。基本的にリザレクションはスキルとして習得できず巻物でのみ入手可能。

主な入手方法

●宝箱などから拾う ●商人から購入する ●NPCから盗む
●素材から作る

リザレクションの巻物のレシピ

●紙切れ＋水のエッセンス＋光のエッセンス

CHECK 戦闘中に蘇生させる場合は、場所に注意！

難度にもよるが、死亡からの復活時は基本的に生命力が減っている。戦闘中でも蘇生は可能だが、タイミングを誤ると再び倒されてしまうため注意！

JOURNEY GUIDE

序盤攻略ガイド

壮大な物語の幕が開く監獄船から、さまざまな人々が集うフォートジョイまで、フローチャートを交えつつ攻略をフォローする。

監獄船

本作の物語は、監獄船からスタート。監獄船はチュートリアルとしての要素が強く、戦闘やアイテムを回収し基本操作を覚えつつ、最初の目的地であるフォートジョイを目指すことになる。

←箱、樽、鶏小屋など、手当たりしだいに開けてみよう。ランダムではあるが、アイテムやお金が手に入ることがある。

フローチャート

1. 下層デッキで基本を学ぶ
2. 中層～上層デッキで装備を整える
3. 甲板から救命艇で仲間と脱出する

フォートジョイへ……

監獄船（下層デッキ） 基本的な操作を覚えながら船内を探索

マギステルとの戦闘やオブジェクトの「移動」など、基本的な操作が覚えられる下層デッキ。巻物などの有用なアイテムを回収しつつ、中層デッキを目指す。

□ボタンのメニューから「移動」を活用

通行や探索の妨げになる箱などはメニュー画面から「移動」を選び、オブジェクトをどかそう。

←牢獄手前の扉は、樽と箱を2カ所のスイッチまで移動させると仕掛けが作動してカギが開く。

牢屋でのバトルはオイル地帯に入らないこと

牢屋内の床は、移動速度が低下するオイル地帯が広がる。ここで戦闘が起こり、炎系のスキルを使うと炎上状態になるため、オイル地帯を避けて移動したい。

TIPS

毒エリアはロウソクで対処

研究室の毒エリアにロウソクを投げ込むと、炎上して毒エリアを消せる。

➡ロウソクは火のついた状態のものを移動させること。

監獄船（中層～上層デッキ） 装備を回収しつつ甲板を目指す

中層デッキでは、マギステル・ウィリアムがいる船室まで進むと選択肢が出現するイベントが発生。どの選択肢を選んでもマギステルが倒され、ほかの乗員も気絶状態になる。その後、マギステル・ウィリアムの船室で没収品の箱を開け、武器などのアイテムを手に入れよう。装備を整えたら、上層デッキへ進むこと。

➡中層デッキでは、以降で仲間になるキャラクターと会話が可能だ。

TIPS 中層までに回収したいアイテム

下層～中層デッキの道中には、いくつかのアイテムが配置されている。とくに、携帯用寝具は重要な回復アイテムで、使用回数も無制限なため、中層デッキで必ず拾っておきたい。

携帯用寝具
非戦闘状態のみと使用条件はあるが、体力を全回復できるアイテム。中層デッキで複数個回収できる。

ゲルの樽
空の薬瓶と合成することで、毒入り瓶（小）を作成可能。重量は重いが、合成アイテムとして優秀。

回復薬（小）
下層デッキの研究室などで入手可能。生命力を30回復できるストーリー序盤の有用な回復アイテム。

上層デッキのマギステルは会話しだいで戦闘になる

上層デッキには、２人のマギステルが避難している部屋がある。扉に攻撃を行うか、ロックピックなどで開錠して部屋の中に入るとイベントが発生。２回目の選択肢で「これは反乱ではない～」と答えると、説得の数値が０でもマギステルを説き伏せて戦闘を回避できる。ただし、マギステルはあまり強くないため、あえて戦う選択肢を選び、経験値を獲得するのも手だ。

➡マギステルが避難している部屋の本棚には、リザレクションの巻物がある。仲間を復活可能なアイテムなので、必ず回収してから甲板へ。

監獄船（甲板） 戦闘をこなして仲間とともに救命艇で脱出する

甲板へ進むと、ぬるぬるしたヴォイドリングとの戦闘が発生。没収品の箱から入手した武器や巻物を使って撃退しよう。また、救命艇までたどり着くとイベントが発生し、「逃げ出す」「生存者を探す」などの選択肢が出現。後者を選ぶと中層デッキで敵との戦闘になり、勝利後は仲間と船から脱出できる。

⬆中層デッキでは<虚無>の幼体と戦闘に。このバトルでは仲間がＮＰＣとして参戦。ＮＰＣは強く、ほとんど負けることはない。

TIPS 仲間を見捨てて脱出してもフォートジョイで出会える

救命艇でのイベントで「逃げ出す」の選択肢を選ぶと、そのままフォートジョイへ漂着する。この場合も、仲間はフォートジョイへ無事にたどり着いており、仲間として引き入れることが可能。

➡仲間を見捨てている場合は、初めて会話する際に恨み節を聞くことに。

浜辺からフォートジョイ

船から脱出すると、フォートジョイの北端の浜辺へ流れ着く。そこから南へと進めば危なげもなくフォートジョイの砦に着くだろう。

オリジンキャラクターの居場所

- A レッドプリンス
- B フェイン
- C イファン・ベン・メッズ
- D ローゼ
- E ビースト
- F セヴィル

商人＆スキルブック販売NPC

- 1 ネボラ（商人・召喚術）
- 2 ガーウィン（風術）
- 3 レジック（水術）
- 4 キャンプボス・グリフ（商人）
- 5 ヒルデ（悪党）
- 6 バター（狩猟術）
- 7 マオル（土術）
- 8 スティングテイル（炎術）
- 9 モナ（死霊術）
- 10 ドクター・レステ（多形術）
- 11 マルゴ（リジェネレーション）
- 12 カリアス（武術）

浜辺～フォートジョイ　道なりに進み、フォートジョイへ

浜辺に降り立ってから道なりに進むと、すぐにヴォイドリングと鉢合わせる。１人でも十分勝てるが「隠密」で抜けてしまっても問題ない。近くにはレッドプリンスがいるので、仲間にするのもいいだろう。

➡ヴォイドリング相手に「隠密」の仕組みを確認しておこう。

TIPS 戦闘する際は1匹ずつ撃破を

船で戦った敵と同様なので苦戦することはないが、余計なダメージを受けることは避けたい。もし１人で戦う場合は、１匹ずつ倒して、受ける攻撃の数をなるべく減らすようにしよう。

➡近くのマギステルの死体からは、リザレクションの巻物を拾えるため、ここで戦わずともいずれは回収しよう。

謎の黒猫がついてくるが……

道を進むと遭遇する黒猫は、プレイヤーのあとをついてくるようになる。参戦しないものの、戦闘に巻き込まれて死んでしまうこともある。無事に生存させればいいことが……。

⬅「動物語」があれば会話はできるが、有力な情報はなし。

TIPS 隠された道ではフェインを仲間にできる

砦へ向かう途中、東側の壁沿いには草で隠された道があり、その奥でオリジンキャラクターのフェインを仲間にできる。隠し通路はマップを参考に探せば、すぐに見つかるはずだ。

正面から門をくぐるか、ハシゴを登るか

砦の正門前では、マギステルたちが言い争いをしており、そのまま進むとマギステルの１人が命を落とす。じつは正門以外にも砦内に入る手段は存在する。門に向かってやや右にハシゴがかかっており、砦の城壁から砦内部へ入ることが可能だ。どちらから入るかはプレイヤーの自由だが、砦に入ったあとに内側から門に近づいた場合も、前述のマギステルのイベントは開始される。

⬅ハシゴを登って右に進むと、ならず者に話しかけられる。対応しだいでは戦闘になるため、近づかないのも手。

CHECK 浜辺にいる敵とは戦力を整えてから戦おう

フォートジョイの浜辺には何体か敵が存在。どれも強敵なので仲間を集めてから戦いたい。

●海のクロコダイル

フォートジョイの西側の半島にいる海のクロコダイルは、「泥岩撃」でオイルをまき散らす。「火術」を使う場合は立ち位置に注意して、誤爆を避けよう。

⬆クロコダイルは瞬間移動で急接近してくる。距離が遠くても油断しないこと。

●古代のカメ

フェインのいる隠された道を奥に進むと、古代のカメとの戦闘に。「動物語」があればカメと会話できるが、いずれにせよ戦闘になってしまう。

⬅巨大なカメは、遠距離から範囲攻撃を仕掛けてくる。

フォートジョイ隔離地区・牢獄

まずは、マギステルたちの目が光るフォートジョイ隔離地区から脱出することが、当面の目標となる。方法はいくつかあるが、ここではその一例を解説。また、それ以外にも、さまざまなサブクエストが存在する。クリアすれば経験値などの報酬が得られるので、いろいろなNPCと会話してみよう。

強力なユニーク装備品を入手

転送グローブ

「テレポーテーション」が使用可能になる手防具。「脱出同盟」のクエストを進め、海のクロコダイルを倒せば入手できる。

ミゴの指輪

「リジェネレーション」が使用可能になる指輪。イェロウの花（砦の南などに咲いている）を持って、砦の南東にいるミゴと会話すると入手できる。ただし、この指輪はマギステル・イェロウから受注するサブクエスト「殺意の魔物」を進めると没収される点には注意したい。サブクエストを進めたうえで入手したい場合は、クエストクリア後にミゴとマギステル・イェロウを殺害する必要がある。

フローチャート

1. キャプテン・グリフ近くの牢に囚われたアミーロと会話する
2. 南の海岸で寝ているスティングテイルから異常に大きなオレンジを入手する
3. キャプテン・グリフに異常に大きなオレンジを渡す
4. アミーロを救出して地下への入口を確認
5. 地下の待機房で拷問を受けているデローラスを救出する
6. 近くに落ちている牢の鍵を拾い待機房の北からフォートジョイ牢獄へ
7. フォートジョイ牢獄南でNPCと会話し合言葉を伝えてボロボロのいかだで脱出

虚ろの沼地へ……

フォートジョイ隔離地区 無実のアミーロを助けて脱出の手がかりを入手する 2～3

スティングテイルから、どのようにして「異常に大きなオレンジを入手」するかが分かれ目。彼を殺害するか、説得やスリをすることで彼を生存させるかによって、以降の展開が大きく変化する。

2 でスティングテイルを殺害している場合

殺害していた場合は、グリフにオレンジを渡し、殺害したことを伝えるだけでOK。これでアミーロは解放され、とくに罪に問われることもない。

⬅セヴィルがパーティにいると、イベントでスティングテイルを殺害してしまう。

2 でスティングテイルが生存している場合

スティングテイルが生存している場合は、グリフに彼の生存を伝えるかどうかの選択に迫られる。彼をかばうとグリフ一味と敵対し、生存を伝えると彼に暗殺者が送り込まれる。グリフとの敵対は得策ではないので、伝えたほうが無難だ。

⬆スティングテイルに暗殺者が送り込まれたあと、すぐに彼のもとに戻れば、暗殺者から彼を救うことも可能だ。

待機房～フォートジョイ牢獄　反抗勢力の助けを借りる 5～7

待機房東の部屋まで進むと、マギステル・ハウンドマスターがデローラスを尋問している現場に遭遇する。近づくと問答無用で戦闘になってしまうので、あらかじめ回復や召喚物の設置などを済ませておこう。なお、クラシックの難度で挑む場合は、レベル4程度あると余裕を持って戦える。戦闘開始後は、部屋で戦うとマギステル・レンジャーの標的になるので、手前の通路に敵をおびき寄せながら戦うといい。

➡敵はデローラスを無視するが、範囲攻撃に巻き込むと死亡するので注意。戦闘中に彼を回復すると、仲間NPCとして戦闘に参加してくれる。

フォートジョイ牢獄は敵が多いので探索は慎重に行う

フォートジョイ牢獄には、沈黙の修道士が何人も配置されているが、こちらから攻撃を仕掛けなければ基本的に無害。しかし、東の広間にいる解剖医ナイルズに見つかると、状況しだいで戦闘が始まってしまう。すると、一部の沈黙の修道士やモンスターも敵対するので、戦力に自信がなければスルーしたほうが無難だ。ただし、彼を倒すと強力なユニーク装備が手に入る。

⬆フォートジョイ砦の正門前の、マギステルとのイベントで手に入るアツサの脚をナイルズに手渡せば、戦闘を回避できる。

TIPS 猟犬との戦闘は回避できる

フォートジョイ牢獄の中央部には、ソースの猟犬が密集している部屋がある。通常では部屋に入ると戦闘になるが、マギステル・ハウンドマスターが持っていた輝く赤いボールを所持していると、ボールを投げることで猟犬たちとの戦闘を回避できる。

⬆輝く赤いボールを持っていれば、部屋に入ると選択肢が出現。あとはボールに関する選択肢を選べばいい。

CHECK 脱出ルートはほかにも多く存在する

今回解説した方法以外では、フォートジョイ隔離地区の砦を正面突破する、砦を隠密で抜ける、ナイルズを無力化して下水道から脱出するなど、複数の脱出方法が存在。どのルートで脱出するかはプレイヤーの自由だ。なお、一度脱出すると、フォートジョイのマギステルと敵対するので注意。

⬆今回のルートでは、フォートジョイ牢獄にある船で脱出することになる。

⬆砦へは、牢獄から侵入できるほか、「テレポーテーション」を使うことで裏口からも忍び込める。